



www.pinkpanther.com

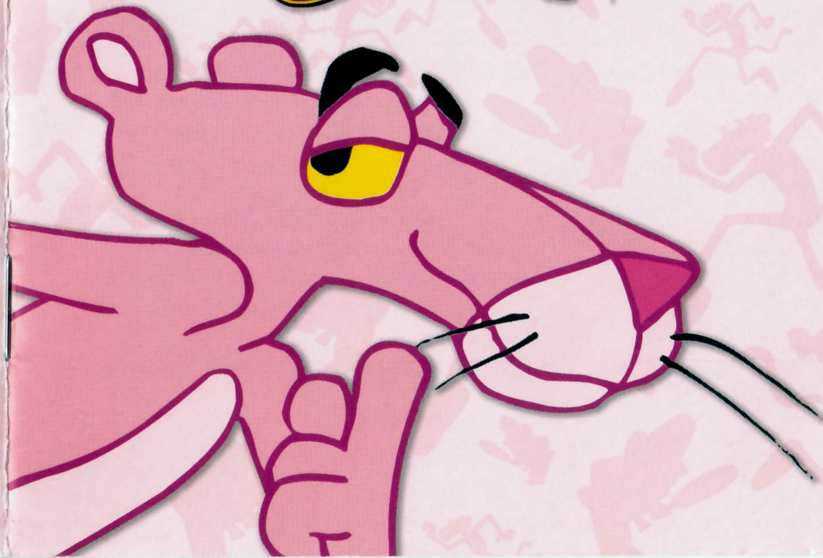
PINK PANTHER™

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

Hokus Pokus Różowa Pantera™

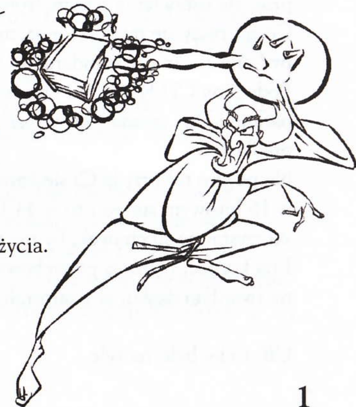


Magia Strangeblooda: Słowo, a raczej słówko, wstępne

Akademia Młodych Czarnoksiężników i Czarodziejów im. Wiadernego działa już... no cóż, powiedzmy, że działa już od bardzo dawna. Została założona właśnie przez profesora Wiadernego. Po co? No, aby na świecie nigdy nie zabrakło magicznych mocy. Nasza Akademia oferuje studentom nową, specjalnie przygotowaną, interaktywną metodę nauki, wykorzystującą najnowsze osiągnięcia techniki - Super grę! No bo czy istnieje coś bardziej magicznego od gier komputerowych? Szczerze w to wątpimy.

Jednym z naszych najlepszych specjalistów jest niewątpliwie słynny profesor Różowy, przy okazji - pantera. Wykładowca ten pojawi się tu już za chwilę - wtedy wyruszycie na fascynującą i jedyną w swoim rodzaju podróż po świecie nauki i magii. Wasza wycieczka rozpocznie się w rezydencji państwa Szczękobłysków, skąd ruszycie między innymi do Rosji, Izraela, Indonezji, Kenii oraz starożytnej Grecji.

Przygotujcie się zatem na największą przygodę życia.



Wymagania Sprzętowe

Przede wszystkim, Twój komputer musi posiadać jeden z następujących systemów operacyjnych: Windows 98™, Windows 95™ lub Windows 3.1x.

- Jeśli chcesz uruchomić grę korzystając z Windows 95/98, musisz posiadać komputer IBM (lub kompatybilny) klasy co najmniej 486 DX2 66MHz z 16MB pamięci RAM.
- W przypadku Windows 3.1x, niezbędny okaże się komputer IBM (lub kompatybilny) klasy co najmniej 486 66MHz z 8MB pamięci RAM.

Akademia zaleca jednak komputer klasy Pentium z 16MB pamięci RAM.
Ustaw monitor w tryb 256 kolorów, zaś rozdzielczość przestaw na 640x480.
To bardzo istotne, bo głupio byłoby, gdybyś przegapił jakieś ważne wydarzenie przez złe ustawienie parametrów graficznych.
Co zaś tyczy się myszy (nie szczura, tylko myszy - to bardzo duża różnica!), to musi być ona zgodna ze standardami Microsoft i Windows.
Podwójny CD-ROM bez problemu wystarczy, ale w kwestii prędkości czytnika płyt panuje jedna zasada - im szybszy, tym lepszy. Zalecamy zatem czytnik o poczwórnej prędkości.
Na pewno też przyda Ci się karta dźwiękowa zgodna z Windows, wydająca odgłosy w 16 bitowym stereo i to w 44.1kHz. Nieźle, nie? Pamiętaj, że zawsze możesz skorzystać ze słuchawek, by nie przeszkadzać innym adeptom czarnej magii.
I na koniec, będziesz potrzebować co najmniej 10MB wolnej przestrzeni na twardym dysku, aby zainstalować nasz program.

Uff, to by było na tyle.

Instalacja Interaktywnego Kursu: Rzecz prosta, acz niebanalna

Skoro kwestię sprzętu mamy już za sobą, czas zająć się instalacją materiałów niezbędnych do trudnej nauki magii. Przede wszystkim, nie zapominajmy, że nie byłoby głupią rzeczą pozamykać wszystkie zbędne programy przed rozpoczęciem procesu instalacyjnego. Jak już to zrobisz, to proszę bardzo - do dzieła! Młodsi adepci będą zapewne chcieli zająć się plikiem „CzytajTo.txt". Znaleźć w nim można wiele interesujących informacji niezbędnych do bezstresowej instalacji oraz dotyczących rozwiązywania typowych problemów. Gdyby tak nie było, plik „CzytajTo.txt" nazwalibyśmy „OlejMnie.txt" lub też „IgnorujMnie.txt".
Po włożeniu płyty do czytnika, użytkownicy Windows 95/98 powinni ujrzeć okienko wywołane przez funkcję, którą ktoś bardzo trafnie nazwał - autouruchomienie. Okienko zawiera pytanie dotyczące zainstalowania gry. To żadna podpucha, wystarczy kliknąć na przycisku Instaluj.



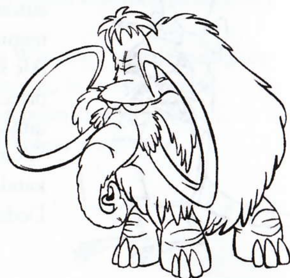
Użytkowniku Windows95/98! Jeśli okienko nie pojawi się automatycznie, będziesz musiał rozpocząć instalację manualnie, czyli ręcznie.
Ale spokojnie! Nie panikuj! Tak nie zachowują się przecież kandydaci na czarnoksiężników. Opanowany umysł zdecydowanie lepiej radzi sobie z wyzwaniami. Wystarczy przecież uruchomić plik setup.exe w głównym katalogu płyty z grą lub skorzystać z opcji Windows Dodaj/Usuń Programy.

Jeśli jednak spanikujesz albo po prostu będziesz chciał przerwać instalację, wystarczy, że klikniesz na przycisku Koniec.

Windows 3.1 - Co, nie dasz rady?

Instalacja pod Windows 3.1 jest prawie tak łatwa jak ta pod Windows 95/98. Prawie, ale nie obawiaj się. Przede wszystkim, musisz się upewnić, że pracujesz w - jak my, czarodzieje, to nazywamy - Trybie Rozszerzonym (Enhanced). Większość komputerów klasy 486 (i wyższych) automatycznie uruchamia się w tym trybie. Aby mieć jednak pewność, otwórz menu Pomocy w Menedżerze Programów. Wybierz ostatnią ikonę, tą traktującą O Menedżerze Programów (About Program Manager). Jeśli znajdziesz tam wzmiankę - Trybie Rozszerzonym (Enhanced) to wszystko w porządku. Jeśli jednak będzie tam wyświetlony Tryb Standardowy, zamknij Windows i wpisz win \3 w wierszu poleceń DOS'u. To proste działanie przełączy Cię w Tryb Rozszerzony (Enhanced).

Teraz włóż płytę i otwórz menu Plik. Wybierz opcję Uruchom, po czym wpisz d:\setup (gdzie D: oznacza nazwę twojego napędu CD) i potwierdź to poprzez wciśnięcie klawisza Enter. Udało Ci się! Możesz otrzeć pot z czoła. Pora na rozdział dotyczący pierwszej lekcji.



Lekcja 1 - Jedziemy dalej...

Program instalacyjny zapyta Cię, gdzie chciałbyś zainstalować grę. Po cóż to pytanie? To proste - motto Akademii to: lepiej nie zawalić niż się gęsto tłumaczyć. Standardowa ścieżka to C:\Pokus (dokładnie tak - C: oznacza Twój twardy dysk!). Oczywiście możesz zainstalować grę w każdym innym miejscu, tylko postaraj się, aby nie był to dysk sieciowy lub przenośny. Pamiętaj, że nie możesz uruchomić gry, gdy nie będzie ona zainstalowana na dysku znajdującym się akurat w komputerze! Dlatego też nie zapomnij, gdzie zainstalowałeś program. Postaraj się też nie skasować katalogu z grą.

Gdy instalacja dobiegnie końca zrestartuj komputer.

Gratulujemy!

Jesteś gotów na rozpoczęcie przygody. Kliknij na odpowiedniej ikonie w menu startowym i abrakadabra! W pewien czarodziejski sposób, gra ruszy i przeniesie Cię w inny świat. Wszystko rozpocznie się od niezbędnego wprowadzenia...

Jeśli nie masz ochoty na oglądanie początkowych animacji, w każdej chwili możesz wcisnąć klawisz ESC. Pamiętaj jednak, że to, czego dowiesz się na początku, zaowocuje w dalszych etapach rozrywki.

Magiczny Pasek Menu

Stworzyliśmy w Akademii rzecz, która bardzo przyda Ci się podczas odkrywania fascynującego świata gry. Mówimy tu o Magicznym Pasku. Uruchomienie go jest bardzo proste - przesuń kursor na samą górę ekranu gry, a pojawi się szereg opcji. Aktywacja Paska zatrzymuje grę. Aby wznowić bieg wydarzeń, po prostu przesuń kursor gdziekolwiek na ekran gry i kliknij. Jak się zapewne domyślasz, Magiczny Pasek zniknie. Jeśli masz jeszcze jakieś pytania co do właściwości kolejnych opcji, kliknij na opcji Pomoc.

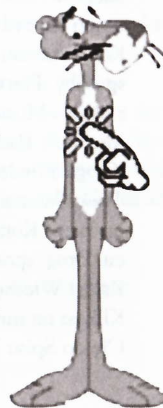
Okiełznanie Interfejsu Wskaż i Kliknij. Według nas to co najmniej dziwny tytuł.

Twoja zgodna ze standardem Windows i Microsoft mysz to wszystko, czego potrzebujesz do szczęścia, czyli do przyjemnej gry. Co zdolniejsi uczniowie będą zapewne chcieli skorzystać z kilku skrótów klawiszowych - na ten temat piszemy więcej w dziale Pomoc (którą oczywiście znajdziesz na Magicznym Pasku Menu).

Kursor w kształcie dłoni ze wskazującym palcem to Twój łącznik ze światem gry. Przesuwaj myszą, aby poruszać kursorem po ekranie. Gdy wskażesz jakiś aktywny element rozgrywki, kursor rozświetli magiczna energia. To sygnał mówiący, że kliknięcie w danym miejscu spowoduje dalszy rozwój akcji gry.

Kieszenie czy worki?

Psst! Różowa Pantera ma naprawdę duże (ośmielę się użyć określenia „wręcz magiczne") kieszenie. Starczy rzec, że są one nietypowo duże i diablo przydatne. Gdy klikniesz na jakimś aktywnym przedmiocie, Różowy podniesie go i wepchnie do jednej ze swych gigantycznych kieszeni. I tu dochodzimy do najciekawszego elementu rozgrywki: później, w dowolnym momencie gry, będziesz mógł wydobyć zabraną rzecz z kieszeni. Aby tego dokonać, wystarczy że klikniesz lewym klawiszem myszy na postaci Różowego. Pojawi się okienko, w którym znajdziesz wszystkie zebrane dotąd przedmioty. Ikonki przedstawiające dłonie służą do przewijania spisu niesionych przedmiotów. Aktywny przedmiot wyświetlony jest pomiędzy przyciskami służącymi do przewijania. Kliknięcie na przedmiocie spowoduje, że wskazany element zostanie wybrany i będziesz mógł przesuwać nim po ekranie. Zauważysz zapewne, że gdy wskażesz wybranym przedmiotem jakiś aktywny obiekt na ekranie, Twój element rozświetli magiczna energia (tak, jak miało to miejsce w przypadku kursora w kształcie dłoni ze wskazującym palcem).



W tym momencie najlepiej będzie, gdy naciśniesz lewy klawisz myszy. Gra polega bowiem na tym, ażeby umiejętnie łączyć ze sobą zebrane informacje w logiczną całość. Ani przez chwilę nie obawiaj się pomyłki. Jak powiedział niegdyś sam Wiaderny: „Na świecie nie ma pomyłek, są tylko ci, którzy boją się je popełniać".

Aby schować aktywny przedmiot z powrotem do kieszeni, po prostu wskaż nim postać Pantery i kliknij lewym klawiszem myszy. Nie ma tu żadnych ograniczeń. Możesz próbować wszystkich kombinacji, jakie tylko przyjdą Ci do głowy.

Mistyczne Manuskrypty. Magiczny tytuł, co nie?

Księga Wiedzy, którą w Akademii nazywamy po prostu Kompendium, to prawdziwa skarbnica niezbędnych informacji. Jesteś w znacznie lepszej sytuacji od pozostałych adeptów, albowiem pozostali mogą jedynie o niej marzyć. Ale do rzeczy. Do Kompendium zajrzeć możesz na dwa sposoby. Pierwszy jest nieco bardziej złożony. Musisz bowiem wskazać kursorem Magiczny Pasek, gdzie wybierzesz opcję Księga Wiedzy. Później klikasz na Spisie Treści lub nazwie danego kraju, aby otworzyć Kompendium w żądanym miejscu. Drugi sposób polega na wyciągnięciu Księgi Wiedzy z kieszeni Różowej Pantery. Klikasz na niej i z miejsca magia przenosi Cię do Spisu Treści księgi.



Łatwy dostęp do Księgi Wiedzy na Magicznym Pasku...



Księgę Wiedzy możesz wydobyć z Kieszeni Różowego

Nie obawiaj się, o wkraczający w arkana sztuki. Wertując zakurzone karty Kompendium nie stracisz żadnego ważnego wydarzenia z zapierającej dech w piersi akcji gry. Bardziej wnikliwi uczniowie spędzają nad Księgą długie godziny - tyle tam ciekawych i fascynujących informacji! W Kompendium znajdziecie wiele nieznanych ciekawostek na temat krajów, które podczas swej przygody odwiedzicie razem z Różowym.

Gdy otworzysz Księgę pojawi się spis treści. W następnym rozdziale znajdziesz informacje jak wertować magiczne Kompendium.

Księga Wiedzy - Nawigacja.

I nie chodzi tu bynajmniej o morskie sprawy

Spis Treści

Kliknij na nazwie kraju **(a)**, lub na zakładce danego kraju **(b)**, aby przejść do tytułowej strony wybranego kraju. Możesz także kliknąć na zagiętym rogu strony **(c)**, aby wertować Kompendium karta po karcie.



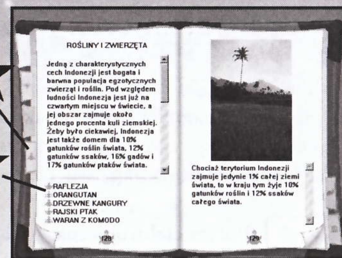


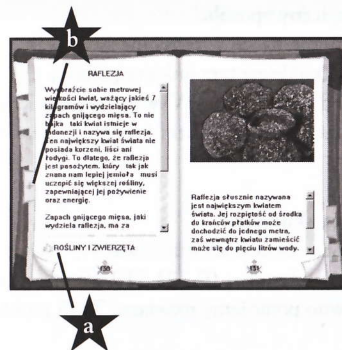
Strony Tytułowe Krajów

Karta tytułowa zawiera ogólne informacje o danym kraju oraz odnośniki do pięciu rozdziałów tematycznych. Kliknij na znaczku obok tematu **(a)**, aby przejść do wybranego rozdziału lub na zakładce **(b)**, aby powrócić do strony tytułowej.

Rozdziały tematyczne

Każda strona tematyczna zawiera szczegółowe informacje na temat danego kraju oraz odnośniki do kolejnych podrozdziałów. Kliknij na znaczku obok podrozdziału **(a)**, aby przejść na wybraną stronę lub na zakładce strony **(b)**, aby powrócić do strony tytułowej rozdziału.





Podrozdziały

Strony podrozdziałów zawierają jeszcze dokładniejsze informacje na dany temat oraz odnośnik do spisu danego rozdziału tematycznego. Kliknij na znaczku obok rozdziału **(a)**, aby przejść do wybranego rozdziału lub na zakładce strony **(b)**, aby powrócić do strony tytułowej rozdziału.

Pomoc Techniczna oraz Problemy. Jakie problemy!?

Jeśli masz jakieś kłopoty z instalacją lub działaniem programu, sprawdź sekcję Pomocy w Magicznym Pasku lub uruchom plik HPP.HLP z katalogu instalacyjnego, znajdującego się na płycie z grą. W rozdziale Usuwanie Problemów znajdziesz odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania.



Poczta elektroniczna. Jakież to magiczne...

Jeśli to nie pomoże, wyślij w danej sprawie list elektroniczny do naszych technologicznych ekspertów. Opisz swój problem i podaj konfigurację Twojego komputera. Adres naszej pomocy technicznej: **pomoc@cdprojekt.com**



Strona internetowa. To też magiczny sposób.

Sprytną rzeczą jest także odwiedzenie naszej witryny interentowej: **http:\\www.cdprojekt.com\pomoc.htm** Znajdziesz tam ankietę pomocy techcnicznej, którą powinieneś wypełnić. Pod adresem **http:\\www.cdprojekt.com** znajdziesz również inne ważne informacje techniczne, dodatki (update) i poprawki (patch).



Przez telefon. Staroświeckie, acz skuteczne.

Jeśli to wszystko nie pomoże, zawsze możesz skontaktować się z naszą pomocą techniczną telefonicznie. Zadzwoń pod numer **(0-22) 519 69 66** w dzień powszedni między godziną 9 a 17, a na pewno pomożemy rozwiązać Twój problem.

Jeśli zdecydujesz się zadzwonić, pamiętaj:

A. Przede wszystkim, spisz na kartce wszystkie informacje o błędach, jakie pojawiły się na ekranie monitora podczas gry. Będą one bardzo przydatne przy rozwiązaniu Twojego problemu.

B. Jeśli jest to możliwe przygotuj informacje techniczne o swoim komputerze.

C. Podczas rozmowy, w miarę możliwości siedź przy komputerze (albo stój, albo klęcz - chodzi o to, abyś był w jego pobliżu).

Wanderlust Interactive, Inc. z dumą przedstawia osoby, które pracowały nad grą:

***Hokus Pokus Pink* is an FMK Production**

Prezes
Catherine Winchester

Kierownik produkcji
Jim McGrath

Producent
Miguel Echegaray

Projekt gry
Emily Kapnek
Miguel Echegaray
Brian Gaidry

Historia
Emily Kapnek

Scenariusz
Emily Kapnek

Grafika
Brian Gaidry

Projekt postaci
Brian Gaidry
Dave Sims
Iran Jackson

Kierownik projektu i kierownik lokalizacji
Delphine Dobbs

Głowni animatorzy
Jean-Pierre Dillard
Mike Foran
Jim Petropoulos

Animatorzy
Brian Gaidry
Tom Bone
Jason Fruchter
TRUE
Ken Becker
Namho E
Sean Latrell
James Edwards
Orlando Robles

Tła
Ken Becker

Projekt Księgi Wiedzy
Stephanie Ludwig
TRUE

Projekt grafiki
Stephanie Ludwig

Kierownik techniczny
Martin Silbernagl

Programowanie i engine
Mike Wu

Author Programming
Mike Wu
Thorunn Sigfusdottir
Benno Hotz

Programowanie Księgi Wiedzy
Mike Wu
Thorunn Sigfusdottir

Program instalacyjny
Eric Reinhart
Holger Graefe

Programiści
Thorunn Sigfusdottir
Benno Hotz

Dźwięk
Jared Faber
Mike Sinterniklaas

Muzyka
Jared Faber

Nagranie
Jared Faber
Mike Sinterniklaas

Księga Wiedzy
Anna Flattau
Sativa Peterson

Wybór zdjęć
Sativa Peterson

Administracja
Steve Acker
Martin Silbernagl

Testerzy
Damon Kane
Andres Pletch
Chirag D. Shah

Instrukcja
Brian Gaidry
Dave Sims
Stephanie Ludwig

Marketing i sprzedaż
Anne Nizou
Jeff Gross

Kontrola i Szef administracji
Brian Fisher

Kierownik biura
Kerstin Linke

Asystent
Gila Cohen

Asystent ds. personelu
Doraine Jones

WERSJA POLSKA

Kierownik projektu
Kamil Mętrak

Tłumaczenia Księga Wiedzy i inne
Maciej Ogiński

Dialogi
Maciej Ogiński
Kamil Mętrak

Pomoc elektroniczna
Marek Berkan

Opracowanie nagrań i efekty
Krzysztof Sałek

Inżynierowie dźwięku GREEN STUDIO
Magda Sułek
Andrzej Kowal

Reżyseria dźwięku
Kamil Mętrak

Aktorzy
Janek Aleksandrowicz
Miriam Aleksandrowicz
Dorota Chotecka
Jacek Czyż
Jacek Kiss
Henryka Korycka
Andrzej Kowal
Cezary Pazura
Magda Sułek
Aleksander Wysocki
Janusz Zadura
i inni

Specjalne podziękowania: Jay Smith, Joe Abrams, Richard S. Kalin, Richard Melnick, Steve Kaplan i Stuart Winkler.

Bardzo specjalne podziękowania Catherine Winchester, bez niej nie bylibyśmy dziś tu, gdzie jesteśmy.

Chcielibyśmy podziękować również Richard Cohen, James Leiberfarb, Beth Bonhurst, Jonathan Laufman, Ray De La Rosa, Linda Jofery, i Ron Frankel z MGM/UA za ich pomoc przy produkcji *Hokus Pokus Różowa Pantera.*

Specjalne podziękowania: Lloyd Melnick, Kirk Owen z Octagon Entertainment i Terry Hatfield z First Choice Marketing w Canada.

Podziękowania dla wydawców: Domus TLC w Holandii, Funsoft w Danii, Ravensburger w Niemczech, Ahead Multimedia w Norwegii i Szwecji , Anaya Interactiva w Hiszpanii, Media Plus iw Izraelu, Software & Co. we Włoszech, Wsoy w Finlandii, Anglia Wielkiej Brytanii, MPO Video, Ltda w Brazylii, Hilad w Australii i Nowej Zelandii, Forward Tronic na Tajwanie, BMG Interactive we Francji i Gaga Communications w Japonii.

Specjalne podziękowania dla utaletowanych głosów biorących udział w tym projekcie.





Prawa autorskie

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

Warunki gwarancji

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące.

Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prowidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.